

Belajar Lebih Seru dengan Canva: Video Interaktif untuk Mengatasi Kejujahan Belajar Biologi Siswa SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka

Nur Mutmainnah¹, A. S. Alonemarera², Miswandi Tendrita³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

e-mail: alonemarerausn@gmail.com

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran di SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka terjadi karena guru dominan menggunakan buku ajar dan video satu arah dari internet. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA Biologi, khususnya materi sistem pernapasan untuk kelas VIII SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka, serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli, serta angket respon guru dan siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa video interaktif berbantuan Canva memperoleh rata-rata persentase 91% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat praktis, terdiri atas respon guru sebesar 89% (sangat praktis) dan respon siswa sebesar 94% (sangat praktis). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi sistem pernapasan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Canva, Sistem Pernapasan, Video Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berpengaruh besar terhadap perkembangan pendidikan di sekolah, penggunaan media pembelajaran juga perlu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi tersebut (Trimansyah, 2021). Teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk berinovasi, misalnya dalam pembuatan media pembelajaran agar proses mengajar tetap efektif serta mampu menumbuhkan antusiasme dan semangat peserta didik (Neliati, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran terbukti membantu efektivitas proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian pesan maupun isi materi. Media menjadi salah satu sarana penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA di SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih terbatas. Guru cenderung mengandalkan buku ajar sebagai sumber utama. Sedangkan media pendukung seperti gambar atau video hanya digunakan sesekali jika dianggap perlu untuk menjelaskan konsep abstrak. Namun, keterbatasan sarana seperti proyektor atau LCD menjadi salah satu penyebab sulitnya menayangkan video pembelajaran secara rutin. Video yang digunakan umumnya diambil dari platform YouTube, namun bersifat satu arah, hanya menyampaikan informasi tanpa memberikan ruang interaksi. Akibatnya, siswa cenderung menjadi penonton pasif tanpa kesempatan untuk terlibat aktif.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa 83% siswa lebih mudah mengingat materi jika disajikan dalam bentuk video, dan 85% siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran yang dilengkapi gambar, animasi, serta video interaktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya

pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif.

Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendorong mereka lebih aktif dalam kegiatan belajar, salah satunya melalui video interaktif (Ruswan et al., 2024). Video interaktif berbasis multimedia menggabungkan gambar bergerak dengan pesan pembelajaran yang disajikan secara audio-visual (Suseno et al., 2020). Keunggulannya antara lain mampu menyampaikan pesan lebih merata, menjelaskan proses secara runtut, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, bersifat realistis, dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan mendalam yang memengaruhi sikap siswa (Hardianti & Asri, 2017).

Dalam praktik pembelajaran, berbagai aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai media, salah satunya Canva. Aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mengembangkan kreativitas peserta didik. Menurut Maryana dkk (2024), Canva merupakan aplikasi berbasis daring yang menyediakan beragam template, fitur, dan kategori dengan desain menarik. Keberagaman desain tersebut membuat proses pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, aplikasi ini dinilai tepat untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA Biologi di SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat satu arah, sekaligus menjadi inovasi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui media yang menarik dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Paradigma penelitian ini berfokus pada penciptaan dan pengujian produk pembelajaran berupa video interaktif berbantuan aplikasi Canva yang digunakan pada mata pelajaran IPA Biologi di SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka. Subjek penelitian ini melibatkan dua validator ahli, serta guru IPA dan siswa kelas VIII yang menjadi pengguna media. Sementara itu, analisis penelitian difokuskan pada tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Prosedur penelitian terdiri atas lima tahap sesuai model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (analisis)
Dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran melalui penyebaran angket
2. *Design* (Perancangan)
Meliputi perancangan *Storyboard*, dan naskah video interaktif, penyusunan instrumen validasi, validasi produk, serta revisi produk berdasarkan saran ahli validator
3. *Development* (Pengembangan)
Tahap pembuatan dan pengeditan video interaktif menggunakan aplikasi Canva serta validasi oleh ahlimedia dan ahli materi
4. *Implementation* (implementasi)
Uji coba produk kepada guru dan siswa kelas VIII untuk memperoleh data kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa
5. *Evaluation* (Evaluasi)
Dilakukan untuk menilai hasil akhir produk serta merevisi media berdasarkan masukan dari respon pengguna

Instrumen penelitian terdiri atas angket validasi ahli dan angket respon pengguna (guru dan siswa). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kevalidan dan kepraktisan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Persentase yang dicari
 $\sum x$: Jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan
 $\sum x_1$: Jumlah skor maksimal
100% : Konstanta

Kategori hasil penilaian ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori tingkat Kevalidan

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sumber: Riduwan, 2015)

Tabel 2. Kategori tingkat Kepraktisan

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka. Pengembangan dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru IPA di SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan media konvensional, sedangkan pemanfaatan video pembelajaran masih terbatas dan bersifat satu arah. Guru mengungkapkan bahwa fasilitas seperti proyektor jarang digunakan dan video yang ditampilkan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi.

Hasil penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa 83% siswa lebih mudah mengingat materi jika disajikan melalui video, dan 85% siswa menyukai pembelajaran dengan gambar, animasi, dan elemen interaktif. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep biologi yang bersifat abstrak.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun langkah-langkah awal dalam pengembangan video pembelajaran interaktif. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan materi, penyusunan *storyboard*, dan perancangan skrip/alur penyampaian materi. Tahapan ini penting untuk memastikan media yang dibuat terarah, sesuai dengan kompetensi dasar, dan mendukung

tercapainya tujuan pembelajaran.

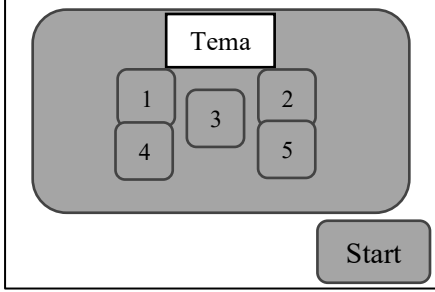
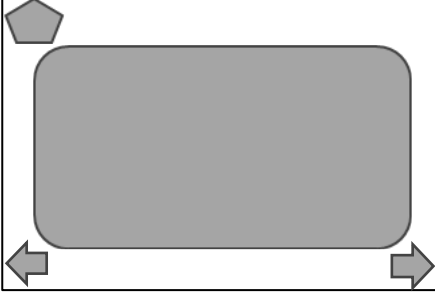
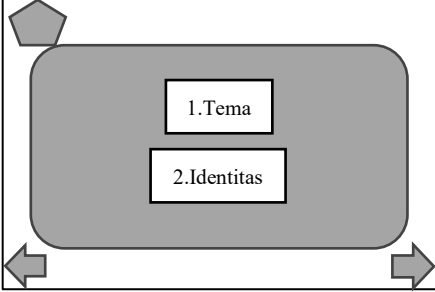
a. Penentuan Materi

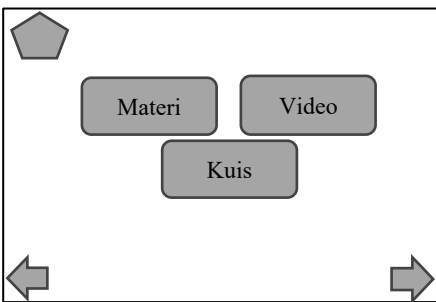
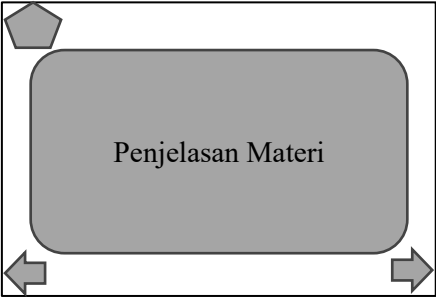
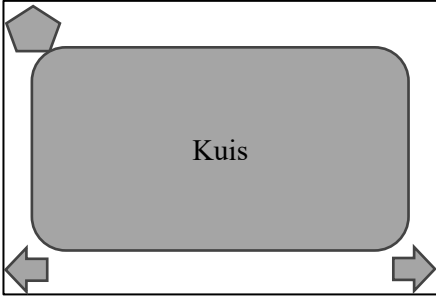
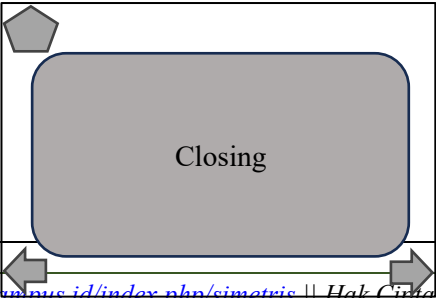
Materi sistem pernapasan disusun berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Beberapa pokok bahasan yang ditampilkan dalam video animasi interaktif meliputi: pengertian sistem pernapasan, organ-organ penyusun sistem pernapasan manusia, mekanisme pernapasan (pernapasan dada dan pernapasan perut), jenis-jenis gangguan pada sistem pernapasan, serta cara menjaga kesehatan organ pernapasan.

b. Penyusunan *storyboard*

Penyusunan *storyboard* bertujuan untuk merancang alur penyajian materi pembelajaran secara sistematis dan terstruktur sebelum dikembangkan menjadi media video interaktif. *Storyboard* digunakan sebagai panduan visual yang memuat urutan tampilan gambar, teks, animasi, sehingga mempermudah proses produksi video. Berikut rancangan *storyboard* video pembelajaran interaktif:

Tabel 3. Rancangan *Storyboard*

	Gambar/tampilan	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan awal video interaktif berbantuan aplikasi Canva dengan Tema “Sistem Pernapasan Manusia”. • Nomor 1-5 berisi gambar animasi sistem pernapasan • Klik “Start” untuk memulai.
2.		<ul style="list-style-type: none"> • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i> • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya • Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya
3.		<ul style="list-style-type: none"> • Nomor 1 berisi tema: Sistem Pernapasan • Nomor 2 berisi identitas pembuat: • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i> • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya

		<ul style="list-style-type: none"> • Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya
4.		<ul style="list-style-type: none"> • Klik “materi” untuk menyimak materi • Klik “video” untuk menonton video penjelasan materi • Klik “kuis” untuk mengerjakan soal latihan • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i> • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya • Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya
5.		<ul style="list-style-type: none"> • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya • Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i>
6.		<ul style="list-style-type: none"> • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i>. • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya • Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya.
7.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Closing</i> “Terima kasih sudah belajar bersama kami” • Klik tanda segi lima untuk kembali ke menu <i>home</i>. • Klik tanda panah kanan untuk beralih ke halaman berikutnya

		<ul style="list-style-type: none"> Klik tanda panah kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya
--	--	---

c. Penyusunan Skrip

Penyusunan skrip atau alur bertujuan untuk merancang narasi dan urutan penyampaian materi pembelajaran secara logis, sistematis, dan komunikatif. Skrip berfungsi sebagai pedoman dalam proses perekaman suara (*voice over*) serta penyusunan konten dalam video, sehingga setiap bagian materi dapat disampaikan dengan bahasa yang sesuai, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva berdasarkan *storyboard* yang telah disusun. Bagian-bagian yang termasuk dalam proses pembuatan video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Bagian Awal Video



Gambar 1 Tampilan Awal Video Pembelajaran

b. Bagian Isi Video



Trakea

Trakea, atau disebut juga batang tenggorokan, adalah saluran pernapasan yang berfungsi sebagai jalur keluar dan masuknya udara yang kita hirup melalui hidung atau mulut menuju paru-paru.

Trakea seperti tabung yang memiliki cincin-cincin tulang rawan yang fleksibel, sehingga bisa bergerak saat kita bernapas, berbicara, atau menelan.



Bronkus

Bronkus adalah cabang trakea yang mengarah ke paru-paru kanan dan kiri, berfungsi mengalirkan udara dari tenggorokan ke paru-paru.

Di dalam bronkus ada rambut-rambut kecil dan lendir yang menangkap debu, kotoran, dan benda asing dan akan didorong kembali ke atas untuk dikeluarkan dengan cara batuk.



Paru-paru

Paru-paru adalah organ utama dalam sistem pernapasan manusia yang berfungsi untuk mengubah oksigen yang kita hirup menjadi karbon dioksida. Setiap manusia memiliki dua paru-paru, yaitu paru-paru kanan dan paru-paru kiri, paru-paru kanan lebih besar dan memiliki tiga lobus (bagian), sedangkan paru-paru kiri lebih kecil dan hanya memiliki dua lobus, karena bagian tengahnya ditempati jantung.



Alveoli

Alveoli adalah kantung-kantung udara kecil di dalam paru-paru yang berfungsi sebagai tempat pertukaran antara oksigen dan karbon dioksida.

Alveoli memiliki bentuk seperti kumpulan anggur dan permukaannya yang luas membuat alveoli baik dalam mengalirkan oksigen ke seluruh tubuh.



Diafragma

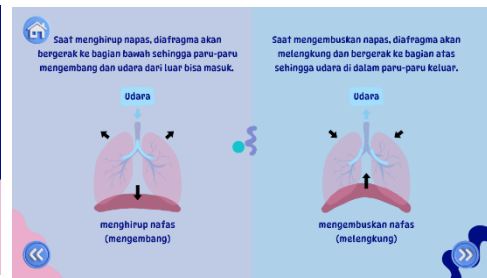
Diafragma adalah otot yang terletak di bawah paru-paru. Diafragma berfungsi untuk membantu kita dalam menghirup dan menghembuskan napas.

Cegukan terjadi karena diafragma mengalami kontraksi tiba-tiba yang menyebabkan udara masuk secara cepat, sehingga menghasilkan suara cegukan.



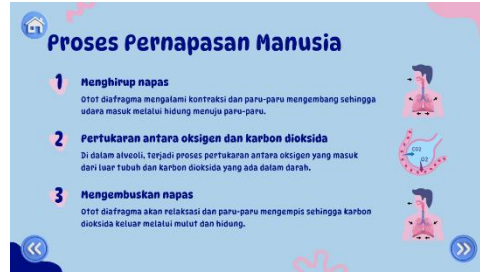
Saat menghirup napas, diafragma akan bergerak ke bagian bawah sehingga paru-paru mengembang dan udara dari luar bisa masuk.

Saat menghembuskan napas, diafragma akan melengkung dan bergerak ke bagian atas sehingga udara di dalam paru-paru keluar.

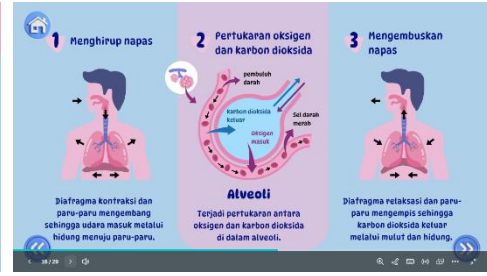


Proses Pernapasan Manusia

- Menghirup napas**
Otot diafragma mengalami kontraksi dan paru-paru mengembang sehingga udara masuk melalui hidung menuju paru-paru.
- Pertukaran antara oksigen dan karbon dioksida**
Di dalam alveoli, terjadi proses pertukaran antara oksigen yang masuk dari luar tubuh dan karbon dioksida yang ada dalam darah.
- Menghembuskan napas**
Otot diafragma akan relaksasi dan paru-paru mengempis sehingga karbon dioksida keluar melalui mulut dan hidung.



- Menghirup napas**
Diafragma kontraksi dan paru-paru mengembang sehingga udara masuk melalui hidung menuju paru-paru.
- Pertukaran oksigen dan karbon dioksida**
Terjadi pertukaran antara oksigen dan karbon dioksida di dalam alveoli.
- Menghembuskan napas**
Diafragma relaksasi dan paru-paru mengempis sehingga karbon dioksida keluar melalui mulut dan hidung.



Mekanisme Pernapasan Dada

	Inspirasi	Ekspirasi
Otot antar tulang rusuk	Berkontraksi	Berelaksasi
Rongga Dada	Membesar	Mengecil
Kondisi Paru-paru	Mengembang	Mengempis
Tekanan Udara Pada Paru-paru	Rendah	Tinggi
Udara	Masuk	Keluar



Mekanisme Pernapasan Perut

	Inspirasi	Ekspirasi
Otot Diafragma	Berkontraksi	Berelaksasi
Rongga Dada	Membesar	Mengecil
Kondisi Paru-paru	Mengembang	Mengempis
Tekanan Udara Pada Paru-paru	Rendah	Tinggi
Udara	Masuk	Keluar



Yuk disimak videonya...



Gangguan Pernapasan pada Manusia

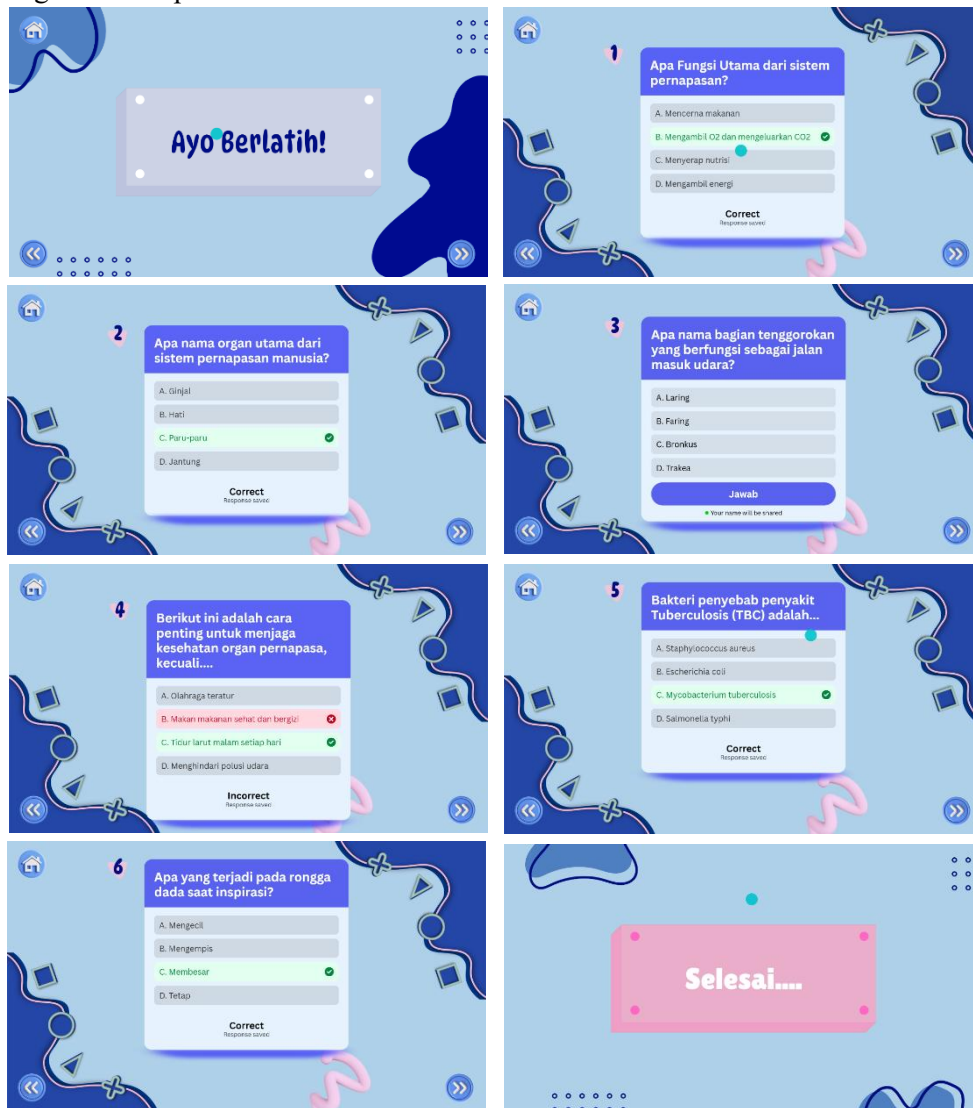
- Flu (Influenza)**
Ketika flu, hidung kita digenahi lendir. Gejala flu seperti demam, batuk, dan bersin. Flu disebabkan oleh virus dan mudah menular melalui kontak langsung atau percikan cairan yang keluar saat batuk atau bersin.
- Tuberkulosis (TBC)**
Tuberkulosis merupakan penyakit paru-paru yang disebabkan bakteri *Mycobacterium tuberculosis*. Tuberkulosis juga bisa menyerang bagian tubuh lain seperti tulang, kelenjar getah bening, dan otak.
- Asma**
Asma adalah penyakit yang terjadi akibat dari penyempitan saluran pernapasan sehingga membuat penderitanya mengalami sesak napas.





Gambar 2 Tampilan Isi Video Pembelajaran

c. Bagian Penutup



Gambar 3 Tampilan Akhir Video Pembelajaran

Kegiatan pengembangan diawali dengan pemilihan template sebagai kerangka dasar desain, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi sesuai dengan struktur yang telah dirancang, yaitu pendahuluan, inti materi, dan penutup. Kedua, diterapkan fitur animasi transisi antar-slide guna menciptakan tampilan yang lebih dinamis dan menarik perhatian siswa. . Ketiga, dimanfaatkan fitur *hyperlink* untuk menghubungkan tombol navigasi (*start*,

next, back, home) agar pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Penelitian Kusumawardani & Jasiah, (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *hyperlink* dalam media berbasis Canva mempermudah navigasi materi, membuat tampilan lebih interaktif, serta membantu guru dan siswa mengakses bagian materi sesuai kebutuhan tanpa harus mengikuti urutan *slide* secara kaku. Keempat, ditambahkan fitur kuis interaktif yang terdapat pada Canva sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara langsung di dalam media. Penelitian Muzakki et al., (2024) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, karena kuis mendorong partisipasi aktif sekaligus menjadi sarana evaluasi langsung dalam pembelajaran.

Sebelum media diimplementasikan, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan bahasa. Setiap ahli memberikan umpan balik melalui lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator penilaian. Hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

Tabel 4. Analisis Hasil Validator 1

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
Aspek Penilaian Materi	31	35
Aspek Penilaian Media dan Bahasa	56	60
Total	87	95

% = 92

Tabel 5. Analisis Hasil Validator 2

Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor Maksimal
Aspek Penilaian Materi	33	35
Aspek Penilaian Media dan Bahasa	52	60
Total	85	95

% = 89

Tabel 6. Rata-rata Nilai Validator

Ahli Validasi	Persentase Skor	Kategori
Validator 1	92%	Sangat Valid
Validator 2	89%	Sangat Valid
Rata-Rata	91%	Sangat Valid

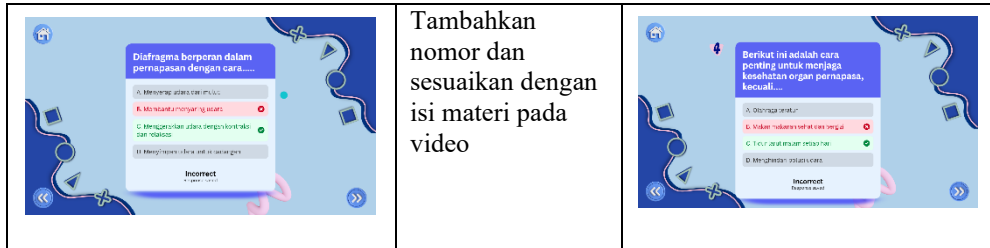
Hasil validasi video pembelajaran interaktif memperoleh skor sebesar 92% dari validator 1 (skor indikator penilaian materi sebesar 31, skor indikator penilaian media dan bahasa sebesar 56) dan 89% dari validator 2 (skor indikator penilaian materi sebesar 33, skor penilaian media dan bahasa sebesar 52). Hasil ini menunjukkan bahwa dari segi materi, media, dan bahasa, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah sangat valid. Skor tinggi pada aspek materi menandakan bahwa isi video sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan mudah dipahami. Sedangkan pada aspek media dan bahasa, hasil tersebut menunjukkan tampilan video menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai layak digunakan dengan beberapa revisi kecil sesuai saran validator. Rata-rata skor kedua validator sebesar 91% berada pada kategori “sangat valid”. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi & Ambara, (2025) yang mengembangkan video animasi, memperoleh hasil validasi ahli desain sebesar 92,5%, ahli materi/skor konten 97,5%, ahli desain pembelajaran 93,18%, dan ahli media 92,5%, yang semuanya berada pada kategori sangat valid. Setelah proses validasi, dilakukan tahap revisi

untuk menyempurnakan produk sesuai masukan dari para validator. Revisi ini mencakup beberapa hal, seperti pengubahan istilah dan penyesuaian KI-KD. Menurut Hess & Greer, (2016), model ADDIE bersifat iteratif, yang berarti di dalamnya selalu terdapat proses tinjauan ulang dan revisi. Sifat berulang ini, sebagaimana disebut Branch sebagai *input-process-output paradigm*, memungkinkan perancang pembelajaran untuk terus mengintegrasikan umpan balik pada setiap tahap sehingga produk yang dikembangkan semakin optimal dan siap diimplementasikan.

Setelah tahap validasi, dilakukan revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari validator ahli yang telah menelaah isi, tampilan, serta keterpaduan materi dalam video pembelajaran interaktif. Saran yang diberikan mencakup perbaikan redaksional, penyesuaian visual agar lebih komunikatif, serta penyempurnaan teknis guna meningkatkan kejelasan dan daya tarik pembelajaran.

Tabel 7. Revisi video pembelajaran interaktif

Sebelum Revisi	Saran	Setelah Revisi
	Tulisan “Sistem Pernapasan” diubah menjadi kapital dan tambahkan identitas pembuat	
	Tujuan Pembelajaran disesuaikan dengan KI-KD	
	Tambahkan video mekanisme sistem pernapasan	
	Tambahkan penjelasan terkait paru-paru kiri dan paru-paru kanan	



4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Setelah melalui tahap validasi ahli dan revisi produk, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah implementasi melalui uji coba produk. Uji coba ini dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka sebanyak 30 orang dan satu orang guru mata pelajaran IPA. Uji coba berlangsung pada 21 Juli 2025. Setelah itu, guru dan siswa diminta mengisi angket untuk menilai tingkat kepraktisan video pembelajaran tersebut.

Tabel 8. Analisis Hasil Angket Respon Guru

Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
Isi Materi	18	20
Bahasa	8	10
Penyajian	13	15
Tampilan Video Pembelajaran	19	20
Total	58	65

% = 89

Tabel 9. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
Tampilan Video	708	750
Isi Video	428	450
Kegunaan Video	283	300
Bahasa	142	150
Audio	124	150
Total	1685	1800

% = 94

Tabel 10. Rata-rata Nilai Hasil Responden

Responden	Persentase Skor	Kategori
Respon Guru	89%	Sangat Praktis
Respon Siswa	94%	Sangat Praktis
Rata-Rata	92%	Sangat Praktis

Hasil uji coba kepraktisan media oleh guru yaitu sebesar 89% (Skor indikator isi materi sebesar 18, indikator bahasa sebesar 8, indikator tampilan video pembelajaran sebesar 19), sedangkan siswa sebesar 94% (skor indikator tampilan video sebesar 708, indikator isi video sebesar 428, indikator kegunaan video sebesar 2083, indikator bahasa sebesar 142, indikator audio sebesar 124). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, baik dari penilaian guru maupun siswa. Skor tinggi pada indikator isi materi dan bahasa menandakan bahwa materi disajikan dengan jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, tingginya skor pada indikator tampilan,

kegunaan, dan audio menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta didukung kualitas suara yang jelas dan nyaman untuk didengar. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi, tetapi juga efektif dan praktis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Rata-rata kepraktisan yang diperoleh dari keduanya adalah 92%, termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil ini mendukung pandangan Satria et al., (2022) bahwa implementasi media interaktif dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Uji kepraktisan dari penelitian-penelitian relevan juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada penelitian Dewi dan Ambara (2025) pada pengembangan video pembelajaran interaktif, uji perorangan memperoleh skor 94,16%, sedangkan uji kelompok kecil memperoleh skor 93,88%. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat baik. Penelitian Ni'mah et al., (2024) pada pengembangan video animasi berbasis Canva juga menunjukkan respons mahasiswa sebesar 84,4%, yang mengindikasikan media praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang dilakukan setelah produk divalidasi dan diimplementasikan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan berada dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun saran yang disampaikan oleh guru IPA Biologi, serta beberapa peserta didik, yaitu agar volume musik latar (*background*) dalam video dapat dikurangi agar tidak mengganggu konsentrasi saat menyimak materi. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan dengan menurunkan volume musik latar sesuai saran dari guru yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Saran dari Guru IPA

Sebelum revisi	Saran	Setelah Revisi
	<p><i>Background</i> pada media pembelajaran Canva sebaiknya dikecilkan sedikit volumenya.</p>	

Berdasarkan hasil uji validasi dan kepraktisan, media ini dinyatakan layak digunakan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Nisyaa et al., (2025) yang mengembangkan media interaktif berbasis Canva untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media tersebut memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 96%, serta mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa dan guru, yaitu pada rentang 97–100%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva terbukti layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan Kristanto & Dewi, (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah melalui validasi ahli dan uji coba lapangan dengan hasil sangat baik memiliki kelayakan tinggi untuk diimplementasikan secara luas. Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA biologi untuk siswa kelas VIII SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka. Media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan manusia untuk kelas VIII SMP IT Wihdatul Ummah Kolaka. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa, produk memperoleh rata-rata 91% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata 92%, dengan respon

guru sebesar 89% dan respon siswa sebesar 94%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA Biologi karena mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih menarik dan interaktif. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya penerapan media berbasis teknologi visual dan interaktif sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

Selain itu, penelitian ini berimplikasi pada perluasan penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran kreatif bagi guru, sehingga dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah.

REFERENSI

- Dewi, G. A. A. P., & Ambara, D.P. (2025). Boosting 4th Graders' Comprehension of Photosynthesis with Interactive Learning Videos. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 141–148. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.92106>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hess, A. K. N., & Greer, K. (2016). Designing for engagement: Using the ADDIE model to integrate high-impact practices into an online information literacy course. *Communications in Information Literacy*, 10(2), 264–282. <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2016.10.2.27>
- Kristanto, A., & Dewi, U. (2024). Doing Knowledge Learning Model to Strengthen Media Production Skills: Feasibility Analysis and Implementation. *Journal of Education Technology*, 8(4), 621–631. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.88022>
- Kusumawardani, H., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Hyperlink Materi Konsep dan Ruang Lingkup Fikih Kelas X di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(2), 113–123. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i2.3589>
- Maryana, Zuraida, Fatimah, Meriatna, Putri, R., Nurdin, Arif, N. N., & Febriana, A. D. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Kreasi dan Edukasi Media Pembelajaran bagi Penunjang Kompetensi Guru Di SMP Negeri 7 Sawang. *Jurnal Malikussaleh Mengabdikan*, 3(2), 305–310.
- Muzakki, M., Saudah, S., Aziz, A., Jennah, R., Aghnaita, A., Anggraeni, D., Vina, E., & Nurwie, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di Ra Al-Azhar Palangka Raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 219–236. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v3i1.1170>
- Neliati, R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 1 Kandangan Tahun 2021/2022. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 200–206. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.190>
- Ni'mah, K., Umroh, I. L., Asrori, I., & Machmudah, U. (2024). Development of Animated Videos Based on the Canva Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students of Darul 'Ulum Lamongan Islamic University. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, Vol. 7, No(2).
- Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 656–663. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503>
- Riduwan, (2015). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476.
- Satria, E., Syaefudin Sa'ud, U., Sopandi, W., Tursinawati, T., Hayati Rahayu, A., & Anggraeni,

- P. (2022). Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(2), 217–228. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i2.169>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>